Todas las claves de PokéPark 2: Un Mundo de Ilusiones

¡Con 2 pósters!

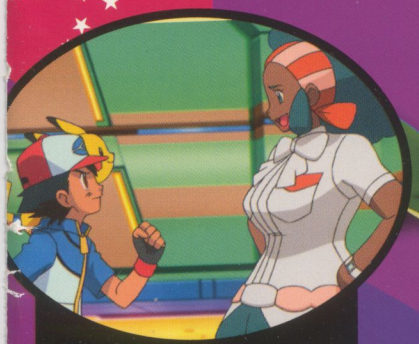
Pokémon™

Número 1

¡LA REVISTA OFICIAL!

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
NEGRO Y BLANCO
PRÓXIMOS DESTINOS

LLEGAN AL QUIOSCO LOS ALUCINANTES POKÉMON-EX



Sigue el viaje de Ash por la región de Teselia

Panini Revistas

www.pokemon.es

CARNIMALZ

¡LAS CARRERAS MÁS BESTIAS!

NÚMERO 4

¡LLÉVATE A BUFFALO TRUCK!

¡A LA VENTA EL 29 DE JUNIO!

¡BÚSCALA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO!

panini revistas

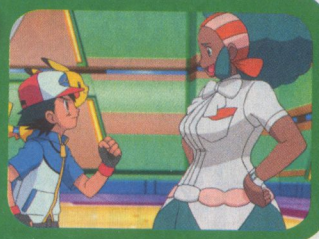
Pokémon™ Sumario

PokéPark 2: Un mundo de ilusiones

Página 4
Pikachu vuelve al PokéPark en busca de nuevos amigos y aventuras.

Pokémon Aventura

Página 10
Ash ha llegado a Ciudad Esmalte y pretende ganar a la Líder Aloe. ¿Lo logrará?



Pokémon Aventura

Página 22
Siguen las aventuras de Ash en Ciudad Esmalte.

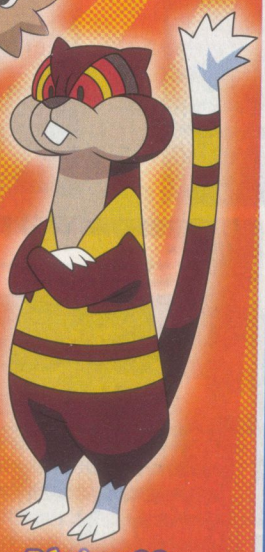
Pasatiempos

Página 27 y 29

Pokédex

Página 16
Oshawott

Página 21
Lillipup



Página 28
Watchog

Página 30
Tepig

Juego de cartas coleccionables: Pokémon-EX

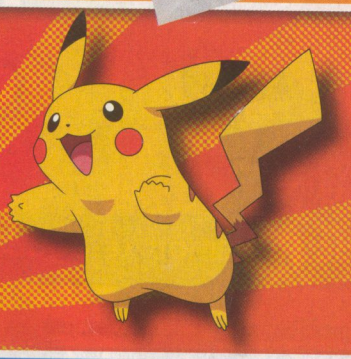
Página 6
Descubre todos los secretos que guarda la nueva expansión del Juego de Cartas Coleccionables.

Pokémon Enciclopedia

Página 31
Todo lo que necesitas saber sobre los Pokémon de la región de Hoenn, ordenados alfabéticamente.

Escríbenos

Página 33



Carta de presentación

Bienvenido al primer número de la revista **Pokémon**. En primer lugar, gracias por confiar en nosotros y haberte hecho con el primer número. Esperamos que disfrutes leyéndolo tanto como nosotros escribiéndolo.

Podrás encontrar la revista cada mes en tu quiosco con fichas de los **Pokémon** que podrás coleccionar, las últimas novedades sobre el mundo **Pokémon**, la Pokédex de cada región y muchas cosas más. Si tienes alguna sugerencia, estaremos encantados de que nos escribas; en la página 33 encontrarás cómo contactarnos.

Por último, solo nos queda agradecerte una vez más la confianza depositada en la revista y como buen seguidor de Pokémon, **¡hazte con todas!**

El equipo de redacción de la revista Pokémon

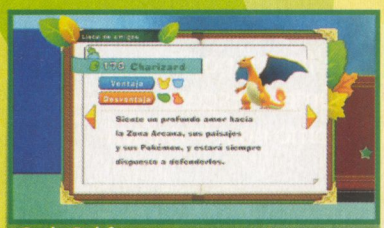
©2011-2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Creatures Inc. PokéPark, Pokémon character names, and Wii are trademarks of Nintendo. ©2012 Nintendo.

PokéPark 2™
Un mundo de ilusiones

Un montón de Amigos y atracciones en PokéPark 2

¡Tus amigos Pokémon te ayudan en combate!

Cuando tengas problemas en algún combate en particular, consulta tu lista de amigos en la agenda del PokéPark para ver las debilidades de tu oponente. Puedes cambiar a un Pokémon contra el que tu oponente sea débil para tener ventaja.



Cada Pokémon que encuentres aparecerá en la lista de amigos. Comprueba contra que Pokémon es débil si tienes problemas durante el combate.

¡Escoge un Pokémon contra el que tu oponente sea débil para tener ventaja durante el combate!

¡Expande tu círculo de amistades!

Cuando empieces a hacer amigos en un área del PokéPark, más Pokémon visitarán esa zona, así podrás seguir aumentando tu círculo de amistades.

Si te atascas, ¡puedes obtener ayuda de un amigo!

Si aun así tienes problemas durante los combates, dirígete a la fuente de Villa del Puerto y entrena para mejorar tus movimientos con Servine y amigos.

Todo tipo de

¡Algunos Pokémon te desafiarán en equipo!

¡Pon a prueba las Atracciones del Parque de las Ilusiones!

Utiliza el portal del PokéPark para entrar en un misterioso mundo llamado Parque de las Ilusiones y pon a prueba las Atracciones que encontrarás allí. En esta sección puedes ver dos de las Atracciones que encontrarás en el Parque de las Ilusiones.

Fábrica de dulces

Apunta y dispara los ingredientes para tarta para crear un montón de deliciosas tartas en esta atracción. Apunta el Wiimote a la pantalla para fijar el blanco y disparar los ingredientes para tartas.

Vuelo prodigioso

¡Vuela y consigue tantas joyas como puedas en esta Atracción! Inclina el Wiimote en todas las direcciones para controlar el vuelo.

¡Saca fotos a los Pokémon!

¡Saca fotos de tus Pokémon favoritos o cualquier otra cosa en el PokéPark y en el Parque de los Deseos!

¿Has encontrado algo interesante? ¡Saca una foto!

Señala con tu Wiimote a la pantalla para sacar fotos en primera persona.

Visita el Estudio Fotográfico de Misdreavus en la zona del Puerto para transferir tus fotos a una tarjeta SD (No incluida en el juego).

Algunos Pokémon te pedirán que les saques una foto. Ayúdales y puede que consigas nuevos amigos.

¡Juega en las atracciones con otros!

Tras ganar en una Atracción, puedes volver a probar suerte jugando con hasta tres jugadores* seleccionando la opción "Atracciones en Multijugador" en el menú principal. *Cada jugador necesita un Wiimote para jugar.

Batallas

En ciertos combates, deberás ascender por una torre espiral para encontrarte con un oponente que te retará en la parte más alta de la torre.

LLEGAN POKÉMON EDICIÓN NEGRA 2 Y POKÉMON EDICIÓN BLANCA 2

Fans de Pokémon, ¡preparáos para dos increíbles aventuras nuevas! Presentamos *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*, que llegarán el próximo otoño para las consolas de la familia Nintendo DS™. También se pueden jugar los juegos en las consolas Nintendo 3DS.

Echa un primer vistazo a los nuevos personajes, Kyurem Negro y Kyurem Blanco, en la galería de personajes. Y vuelve a visitar www.pokemon.es para obtener más información, con noticias, imágenes y vídeos que se irán revelando a lo largo del año.

© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

Pokémon™

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

NEGRO Y BLANCO

PRÓXIMOS DESTINOS

La vuelta de los Pokémon-*EX*, con la expansión Negro y Blanco Próximos Destinos del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon, trae nuevos poderes y nuevas posibilidades para todos los Entrenadores y jugadores de JCC Pokémon.

Hay dos cosas a tener en cuenta sobre los Pokémon-*EX*:

1) Cada uno tiene un montón de PV y unos ataques con un poder increíble.

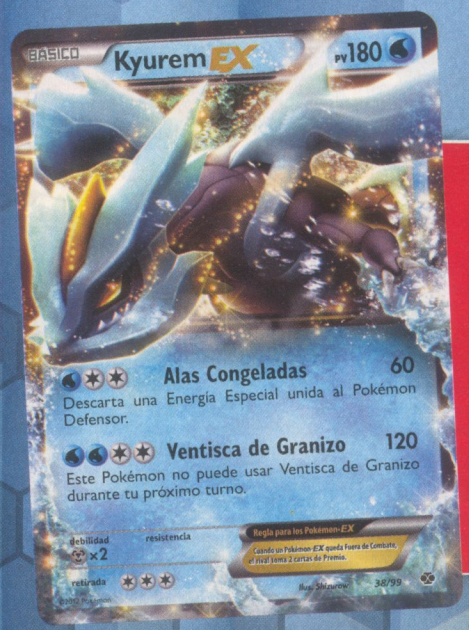
2) Todo ese poder conlleva un riesgo añadido: cuando un Pokémon-*EX* queda Fuera de Combate, ¡tu rival coge dos cartas de Premio en vez de una!

Entonces, ¿qué se puede hacer con todo ese poder? ¿Qué puede funcionar y qué no? Las cartas de Pokémon-*EX* son cartas coleccionables muy buscadas, pero ¿cuáles querrás tener en tu baraja? ¡Sigue leyendo para descubrirlo!

¡YA ESTÁN AQUÍ LOS POKÉMON-EX!

LA HISTORIA DE LOS POKÉMON-EX

Los Pokémon-*EX* tienen más PV y mejores ataques que otros Pokémon (y normalmente tienen un diseño especial que cubre toda la carta). Su primera aparición fue en la expansión *EX* Rubi & Zafiro, y su aparición en JCC Pokémon ha sido solo ocasional, con solo un par de Pokémon-*EX* en alguna expansión. De hecho, ¡ha habido menos de 100 Pokémon-*EX* en toda la historia de JCC Pokémon!



Kyurem-*EX*

Uno de los Pokémon-*EX* más impresionantes, Kyurem-*EX* (38/99), se deshace de las cartas de Energía Especial del Pokémon Defensor con su ataque Alas Congeladas, ¡haciendo, a la vez 60 puntos de daño! Seguro que eso deja congelado a tu oponente, y hace que Kyurem-*EX* se asegure un lugar en las barajas de tipo Agua como respuesta a las barajas Fandango de Reshiram.

{P} = Energía Psíquica
{C} = Energía Incolora

Mewtwo-EX

Turno 1: Si Mewtwo-*EX* (54/99) es tu Pokémon Activo, y has cogido una carta de Doble Energía Incolora (92/99). Únesela para usar el ataque Bola X, y ¡zas!: ¡Mewtwo-*EX* ha hecho 40 puntos de daño al Pokémon Defensor en tu primer turno! A parte de eso, Mewtwo-*EX* tiene 170 PV, y sus ataques solo necesitan 2 cartas de Energía {C} para Bola X y {P}{P}{C} para Guía Psi. Eso es menos de lo que necesitan Reshiram-*EX* o Zekrom-*EX*. ¡Mewtwo-*EX* es una seria amenaza!

Reshiram-EX

Con 180 PV y ataques que hacen 50 o 150 puntos de daño, Reshiram-*EX* (22/99) parece superior al Reshiram normal. Combínalo con Doble Energía Incolora y puede ser bastante rápido. ¿Desplazará al Reshiram normal (21/99) en el juego? Compruébalo en tu baraja, juega dos de cada ¡y escoge al Reshiram que prefieras!.

Regigigas-EX

Con 180 PV y ataques que hacen 60+ y 50+ puntos de daño, Regigigas-*EX* (82/99) es un rival a tener en cuenta. No se puede retirar fácilmente, pero es extraño que un Pokémon -*EX* se retire. La carta Intercambio es una buena opción para una baraja que incluya a Regigigas-*EX*.

Como este usa Energía {C} en sus ataques, encaja bien en cualquier baraja, y combina muy bien con las cartas de Doble Energía Incolora.

Shaymin-EX

¿Notas que tu baraja de tipo Planta podría mejorar?¿Crees que se te está yendo la partida de las manos? Shaymin-*EX* (5/99) ofrece un ataque fantástico, Estallido Venganza, que hace 30 puntos de daño más por cada carta de Premio que haya cogido tu rival. ¡Aunque solo te quede un Pokémon, ¡con Shaymin-*EX* puedes darlo todo!

Zekrom-EX

Como líder indiscutible de los Pokémon de tipo Rayo, Zekrom-*EX* (51/99) tiene 180 PV y sus ataques hacen 50 y 150 puntos de daño respectivamente (más o menos como Reshiram). Igual esto no te parece suficiente para quitar al Zekrom normal de tu baraja... siendo esto solamente una muestra de lo bueno que es el Zekrom normal.

CARTAS EN VERSIÓN RARA DORADAS

¡Coleccionistas, preparáos! La expansión Próximos Destinos incluye seis cartas Pokémon-*EX en versión rara Ultra (y muy molonas)*: Shaymin-*EX* (94/99), Reshiram-*EX* (95/99), Kyurem-*EX* (96/99), Zekrom-*EX* (97/99), Mewtwo-*EX* (98/99) y Regigigas-*EX* (99/99). Las imágenes que te mostramos aquí realmente no les hacen justicia, ya que las líneas doradas realmente brillan ¡y le dan un toque único a estos Pokémon especiales!.

Para obtener más información sobre los JCC Pokémon, visita www.pokemon.es

El videojuego de CARNIMALZ

¡Hazte con él!

LAS CARRERAS MÁS SALVAJES

dan el salto a los móviles y tablets. ¡Es el juego que estabas esperando!

Disponible en el App Store

¿POR QUÉ NO TE LO PUEDES PERDER?

- 5 personajes a elegir, cada uno con una habilidad especial
- Circuitos en 5 entornos naturales diferentes
- Opción para 2 jugadores con dos dispositivos bajo el mismo sistema operativo

Disponible en el Android Market

- En abril para iPhone/iPad
- En junio para Android

Y tú, ¿qué Carnimalz eliges para la carrera?

RLS GAMES · NINJA FEVER · Panini Revistas

Carnimalz ©2012 Panini España, S.A. All rights reserved.

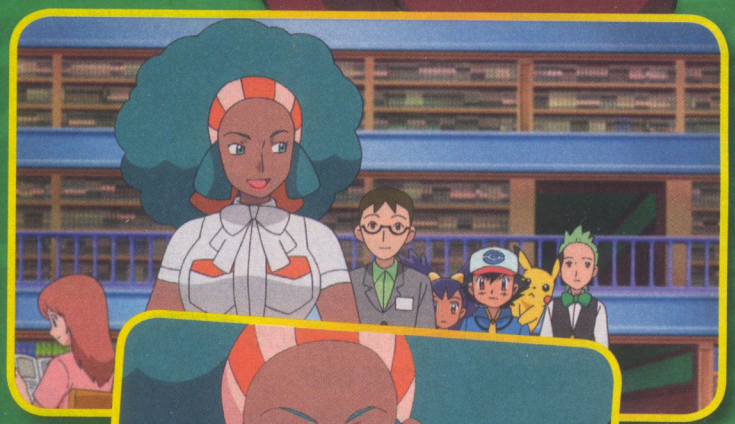
© 2011 Pokémon. © 1997-2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

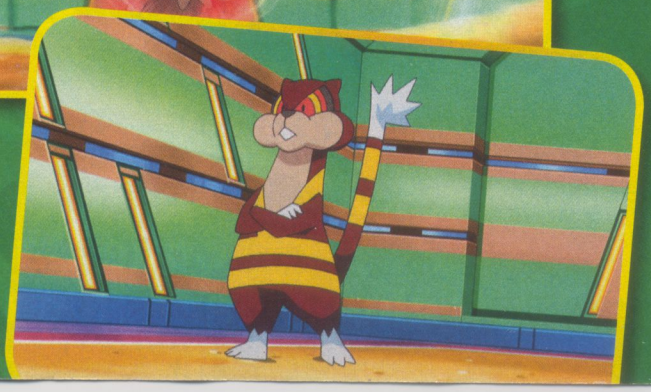
Pokémon Negro y Blanco

En Ciudad Esmalte, nuestros héroes conocen a Aloe, que es la directora del museo y la líder del gimnasio de la ciudad. En un combate contra Aloe, Ash quiere ganar su segunda medalla en la región de Teselia. Esta historia cuenta los capítulos "El combate al estilo de Aloe" (Episodio 15) y "Revancha en el gimnasio Esmalte" (Episodio 16) de la temporada actual.

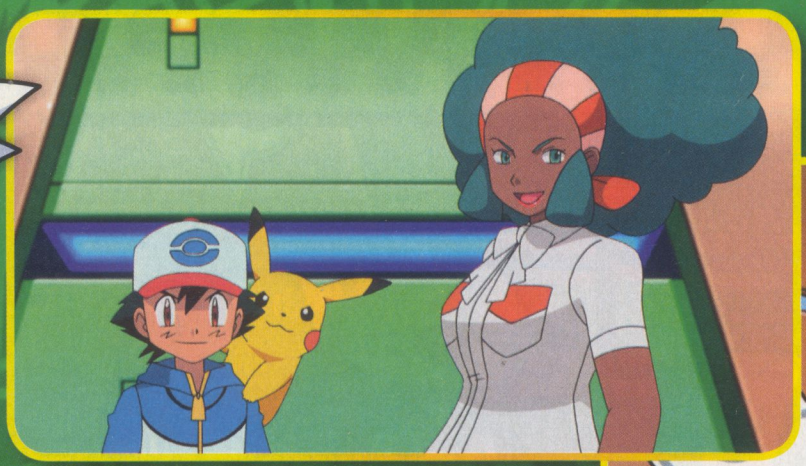
EL COMBATE AL ESTILO DE ALOE

Aloe dirige al grupo a través de la librería más grande de toda la región de Teselia hasta el gimnasio que se encuentra escondido.
"¡Genial! ¡Supongo que empezamos ya!", dice Ash.

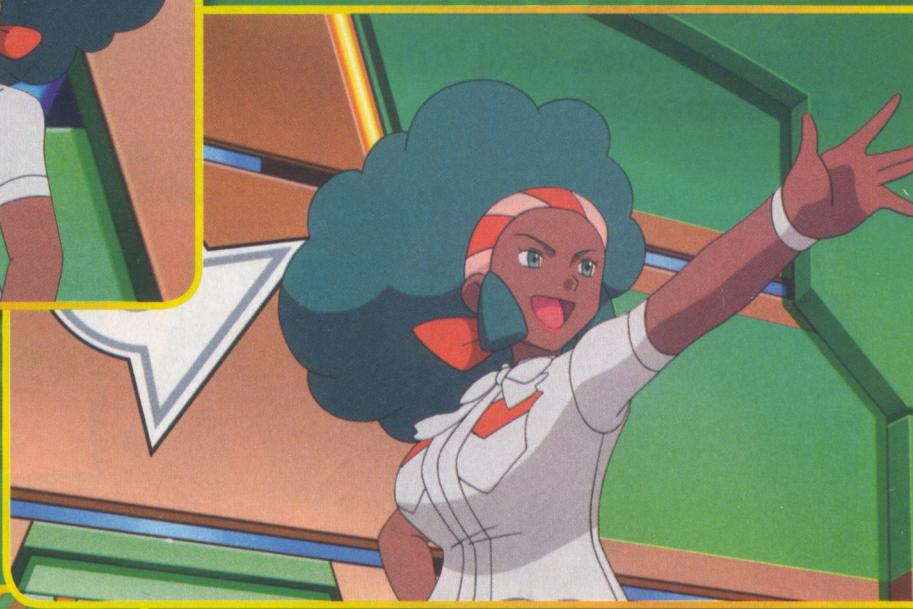




"Antes, ¿no sería interesante saber qué Pokémon voy a usar?", pregunta Aloe, y acto seguido saca a Watchog.



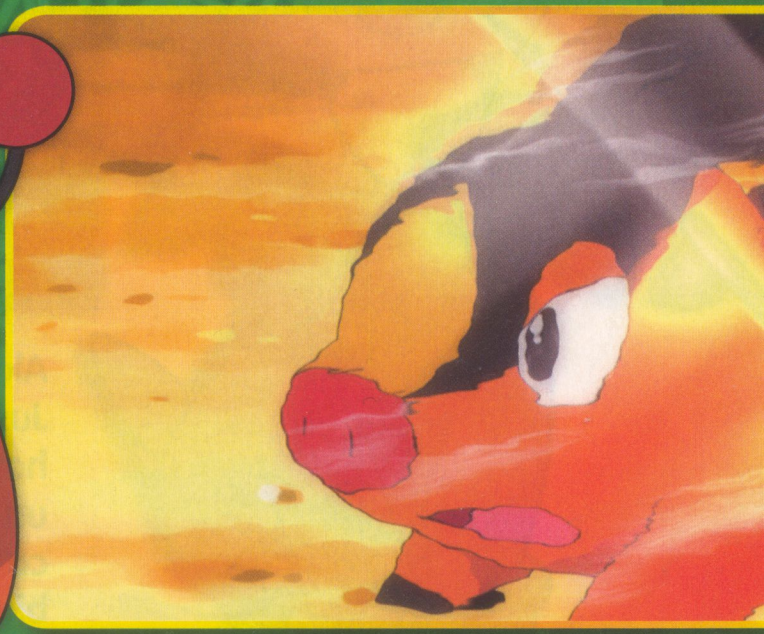
Como segundo Pokémon, Aloe saca a Lillipup de su Pokéball.



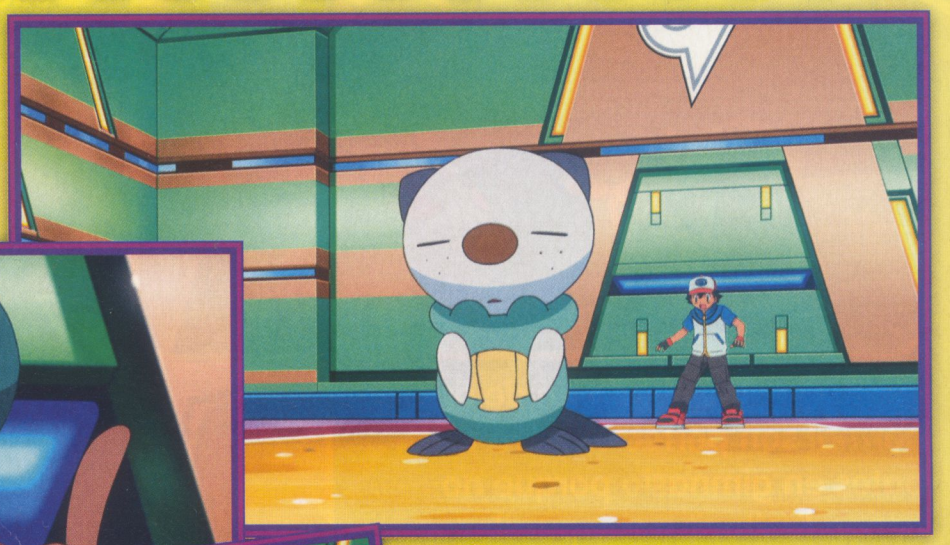
"Creo que los Pokémon de tipo normal son perfectos para combates en gimnasio porque no tienen limitaciones y pueden reaccionar flexiblemente ante cualquier estrategia", añade Aloe.

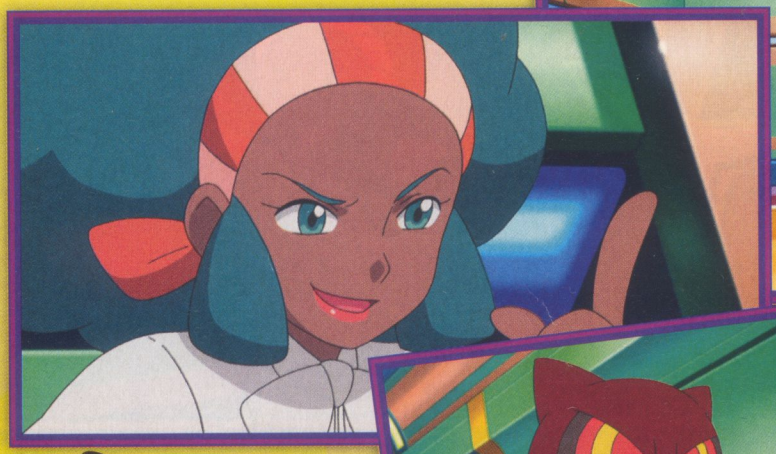
Empieza la batalla de dos contra dos. Aloe escoge a Lillipup, mientras que Tepig es la elección de Ash, que ataca directamente con ascuas.

"¡Lillipup, usa Rugido", grita Aloe. A Tepig le rodea una luz roja que lo hace volver a su Pokéball. Una luz azul sale del bolsillo de Ash...

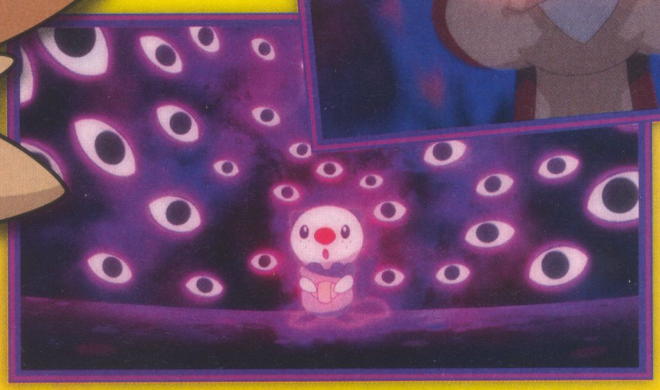


... y, de repente, Oshawott aparece delante de él. Ash está sorprendido.



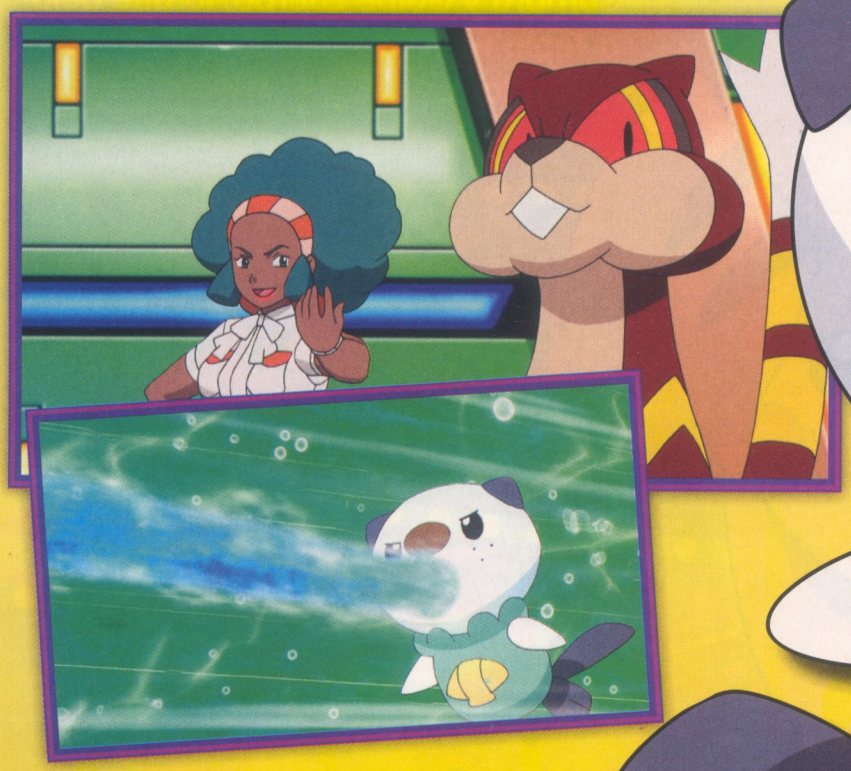


"Por tu cara, adivino que nunca han usado Rugido contra ti", concluye Aloe, y añade: "Es un movimiento muy poderoso que obliga a tu oponente a cambiar su Pokémon".

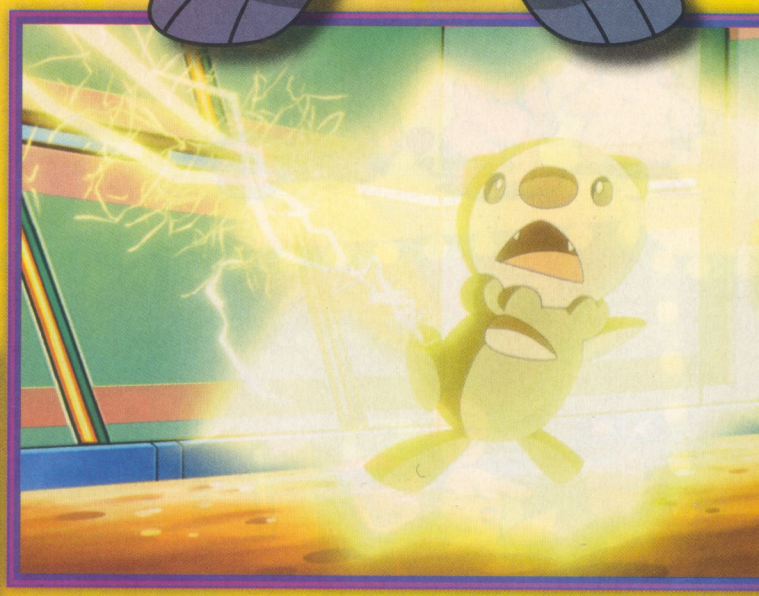


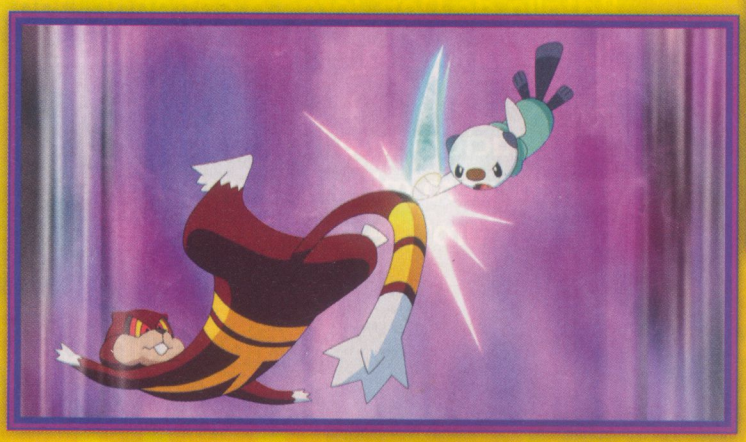
Aloe cambia a Lillipup por Watchog también. Justo cuando Ash quiere hacer volver a Oshawott, Watchog usa Mal de ojo. Ash tiene un problema, ya que este movimiento provoca que sea imposible que Ash pueda cambiar de Pokémon.

"Es muy fácil ver cómo esto te supera, Ash", dice Aloe.

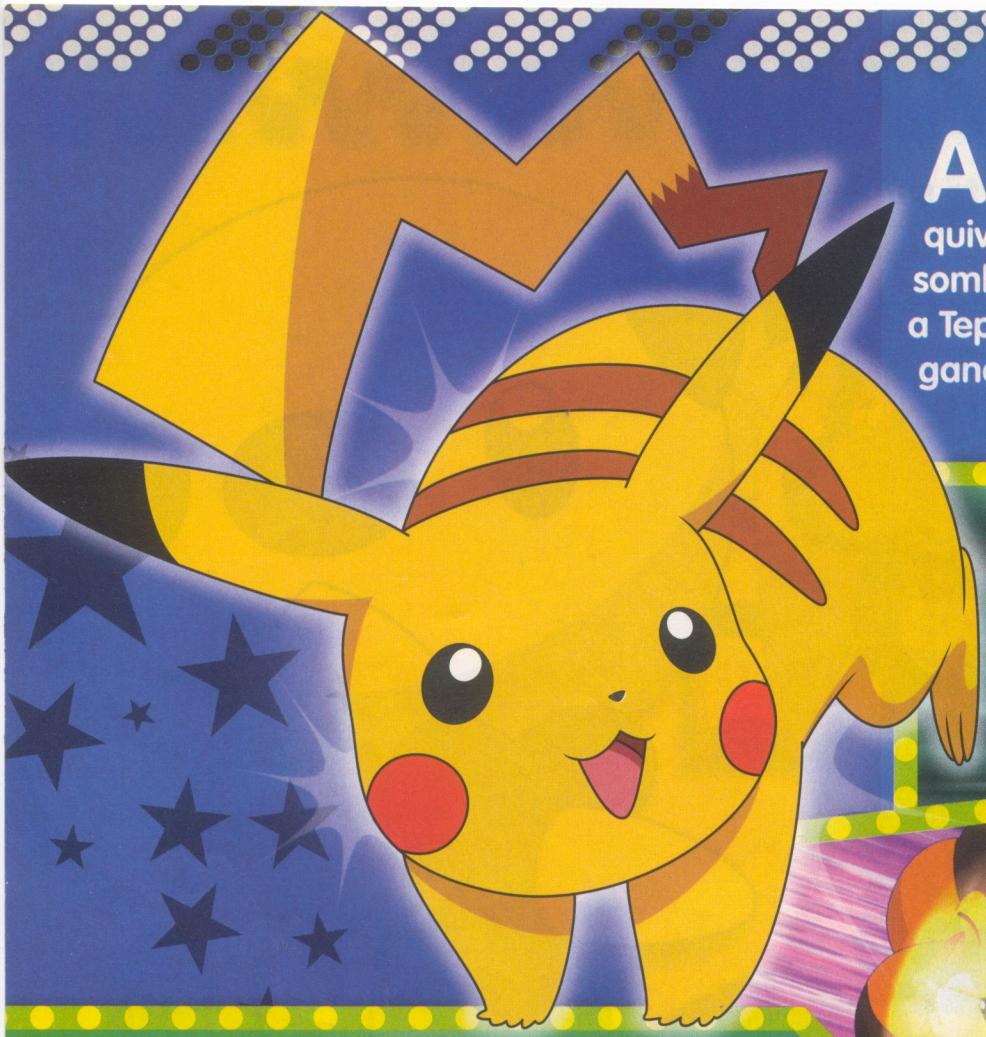


Oshawott usa Pistola de agua, pero le derriba la Patada baja de Watchog, seguida por el ataque Rayo que Oshawott desvía usando su vieira. Tras esquivar una segunda Patada baja, salta al aire y contrataca con Pistola de agua. Pero cuando Oshawott quiere rematarlo usando Concha filo, Watchog lanza la vieira de Oshawott usando Latigazo, para luego rematarlo con el ataque Rayo, lo que deja a Oshawott fuera de combate.

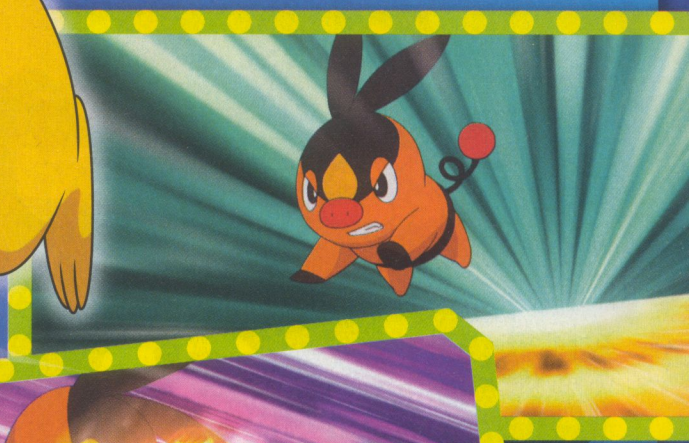


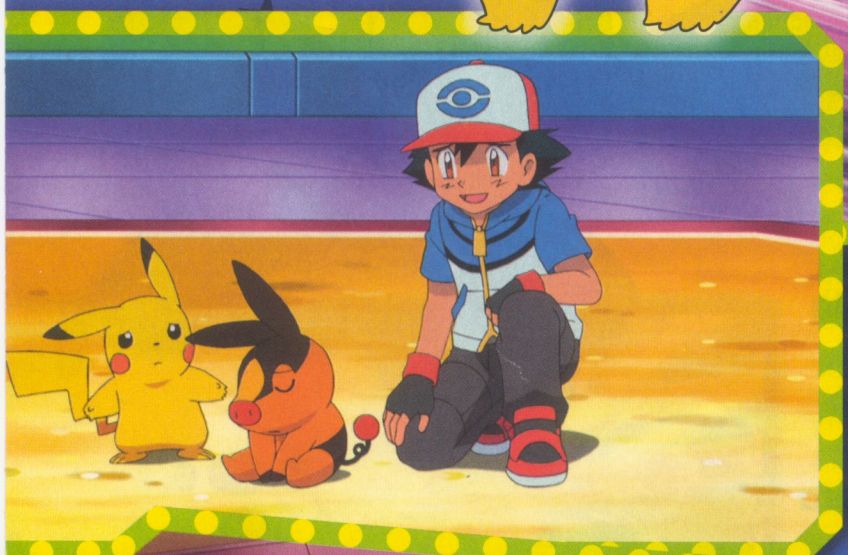


Aloe vuelve a cambiar de Pokémon.



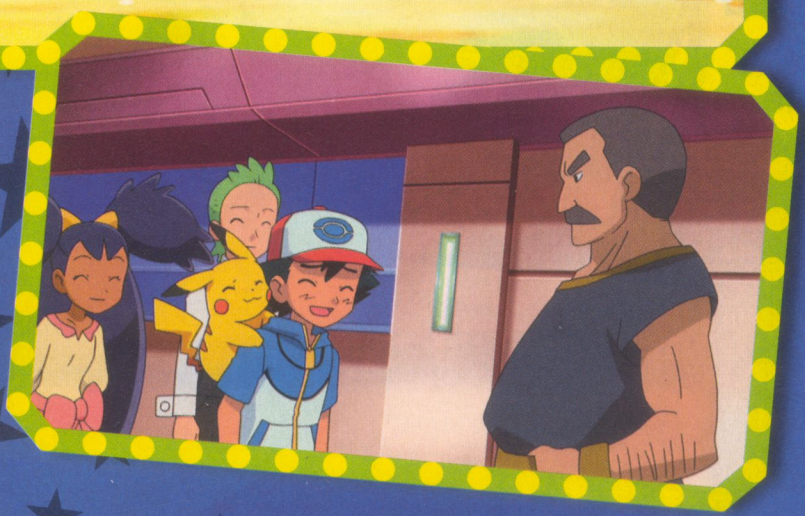
Ash tiene que usar a Tepig. Tepig usa Placaje, pero Lillipup lo esquiva fácilmente. Lillipup usa Bola sombra y Golpe cuerpo, lo que deja a Tepig fuera de combate. Aloe es la ganadora.





Ash está triste y admite que aún tiene mucho que aprender. Aloe lo anima.

"¡Eres valiente! ¡Desafíame otra vez, si quieres!".

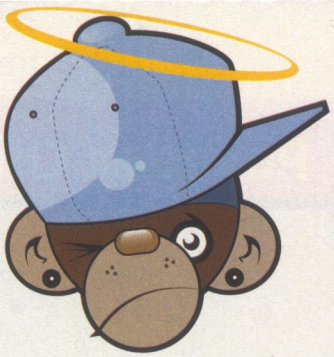


Al día siguiente, Ash va al Club de Batalla de Don Jorge a entrenar. Don Jorge conoce la estrategia de Aloe.

"Sé exactamente lo que estás buscando, pero mi entrenamiento especial es duro", le dice Don Jorge.

Sigue en la página 22

LA DIVERSIÓN SIGUE EN



GENERACION KIDS

La mejor selección de Panini Revistas, videojuegos, reseñas de cómics, trailers de videojuegos y películas. ¡Con sorteos y muchísimo más contenido!

facebook www.facebook.com/generacionkidsfacebok

twitter Twitter: @GeneracionKidsB

WWW.GENERACIONKIDS.COM

Y NO DEJES DE VISITAR:

Todo sobre las últimas revistas de actualidad: Teens, Monster High, Winx. Con sorteos y muchos más.

facebook www.facebook.com/universoteens

twitter Twitter: @universoteens1

WWW.UNIVERSOTEENS.COM

Las revistas para los peques con los personajes más conocidos de TV: Bob Esponja, Dora, Noddy, Caillou... Con sorteos y muchos más.

facebook www.facebook.com/Pequediver

twitter Twitter: @Pequediver

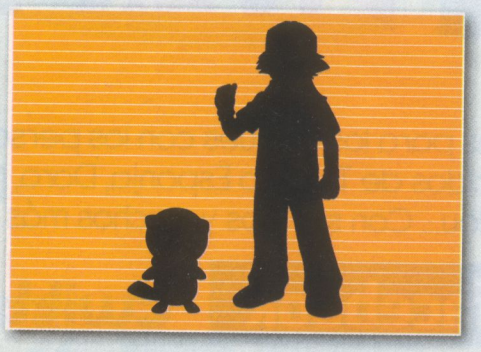
WWW.PEQUEDIVER.COM

Pokédex Oficial

Oshawott

Durante los combates, Oshawott utiliza la vieira que tiene en su barriga, que está hecha del mismo material que sus zarpas, como espada. Si logra esquivar un ataque, inmediatamente ataca usando Corte.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:



Tipo: Agua
Altura: 0,5 m
Peso: 5,9 kg

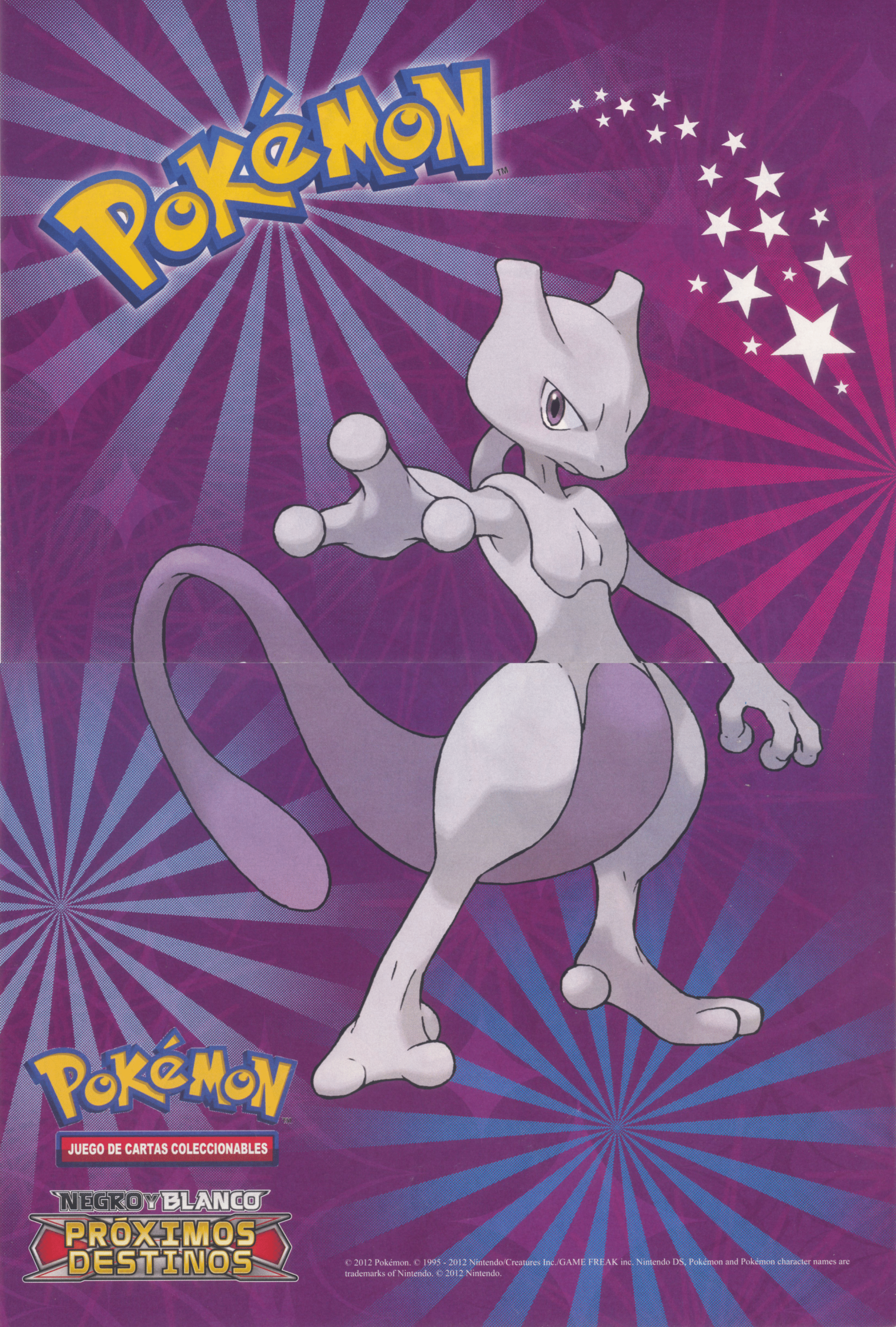
Habilidad: La habilidad Torrente potencia los ataques de tipo Agua cuando está en apuros.

Evoluciones:

Oshawott

Dewott

Samurott

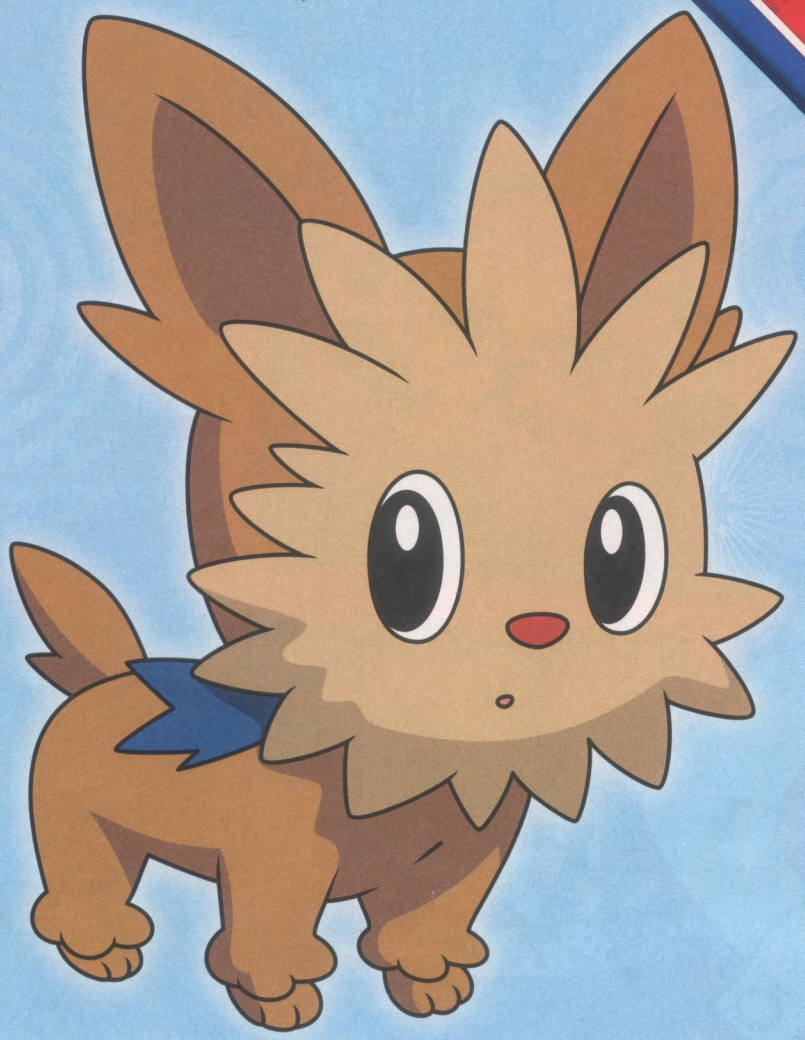

Pokémon
Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
NEGRO Y BLANCO
PRÓXIMOS DESTINOS
© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. Nintendo DS, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

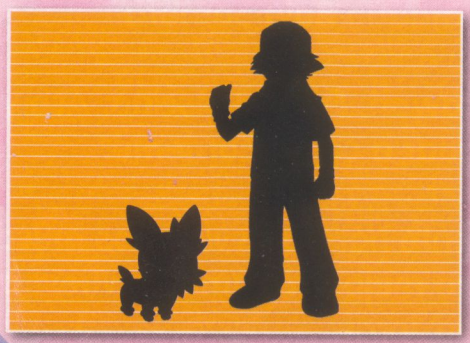
Pokédex Oficial

Lillipup

Lillipup es un Pokémon muy inteligente que sabe cómo evitar combates cuando se encuentra en clara desventaja. Con el largo pelaje que tiene en la cara, es capaz de escanear su entorno y utilizarlo literalmente como radar.



Aquí tienes toda la información que necesitas acerca de este Pokémon:



Tipo: Normal
Altura: 0,4 m
Peso: 4,1 kg

Habilidad: Con habilidad Recogida, Lillipup encuentra objetos fácilmente. Con habilidad Espíritu Vital, Lillipup evita quedarse dormido con ataques como Bostezo, Somnífero o similares.

Evoluciones:

Lillipup

Herdier

Stoutland

© 2011 Pokémon. © 1997-2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Viene de la página 14

"La clave para ganar a Aloe es mejorar la velocidad de tus Pokémon y hacer que sus ataques sean más poderosos", explica Don Jorge.

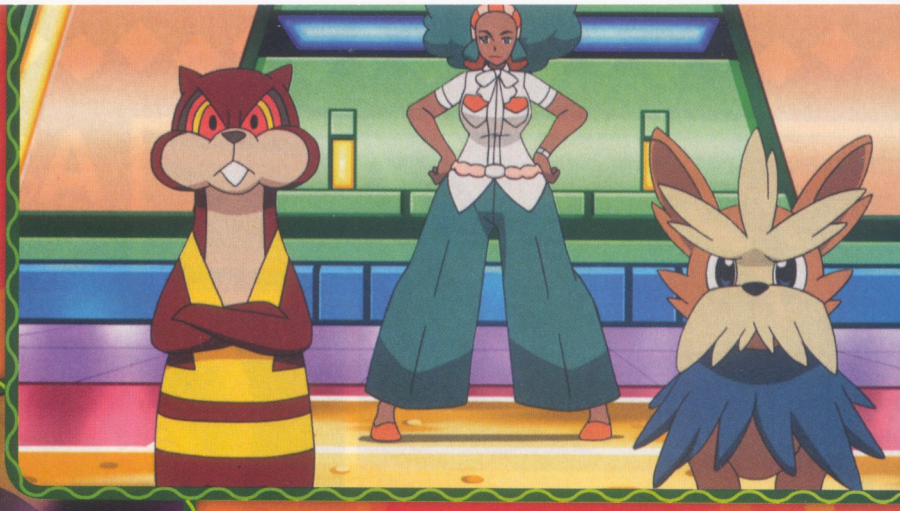
Ash y Tepig empiezan su entrenamiento. En una cinta corredora, tienen que esquivar bolas que simulan el ataque Bola Sombra.

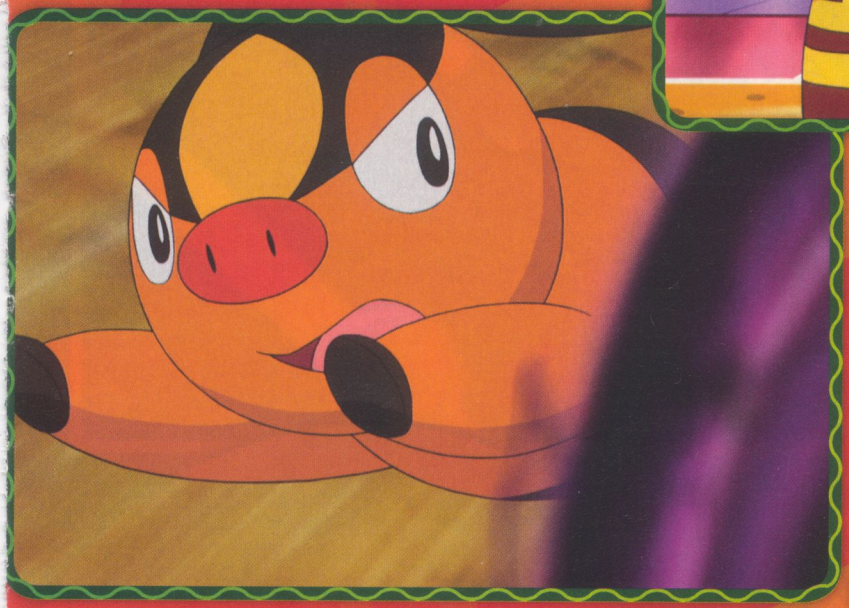
Llega el turno de Oshawott. En una piscina, Ash y Oshawott tienen que nadar a contracorriente.

"Nadar a contracorriente hará que vuestros músculos sean más fuertes, pero mejorará también vuestra condición", les señala Don Jorge.

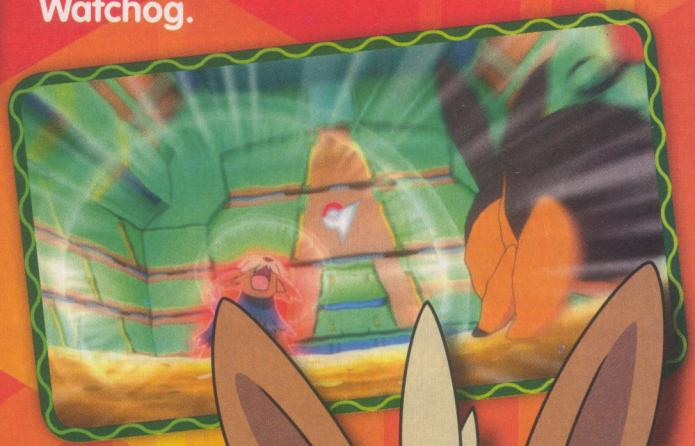
Millo reconoce que el entrenamiento funciona.

Ash está listo para desafiar a Aloe otra vez. Cuando saca a su Pokémon, Ash se sorprende. En vez de Lillipup, Aloe usa su evolución Herdier.



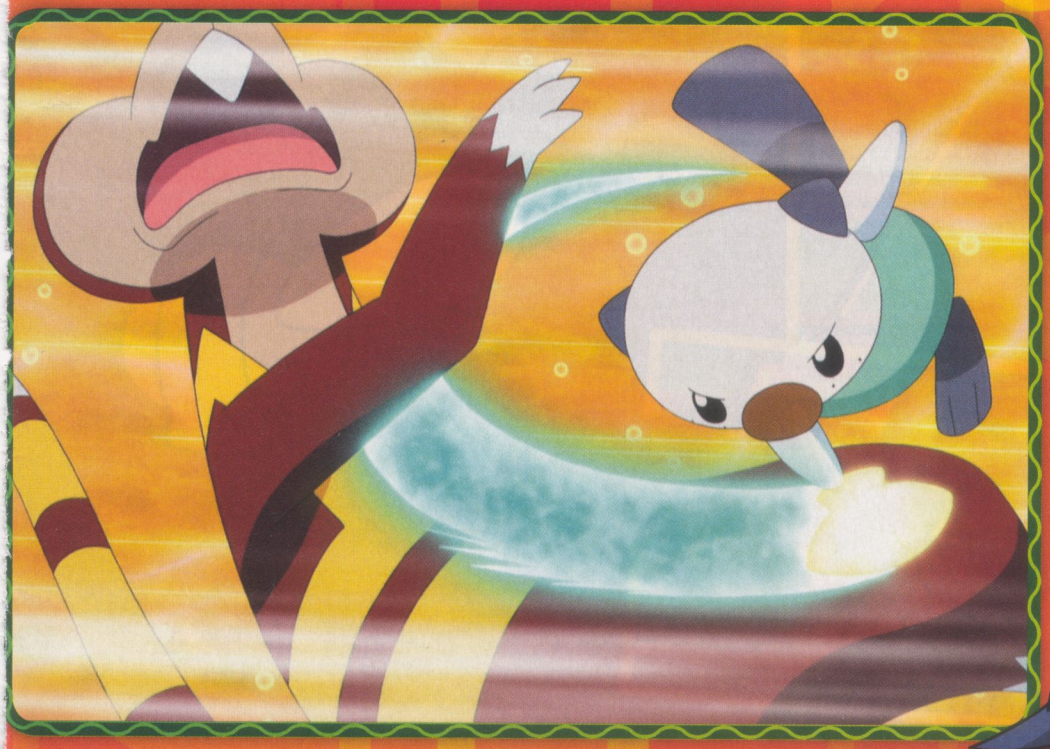


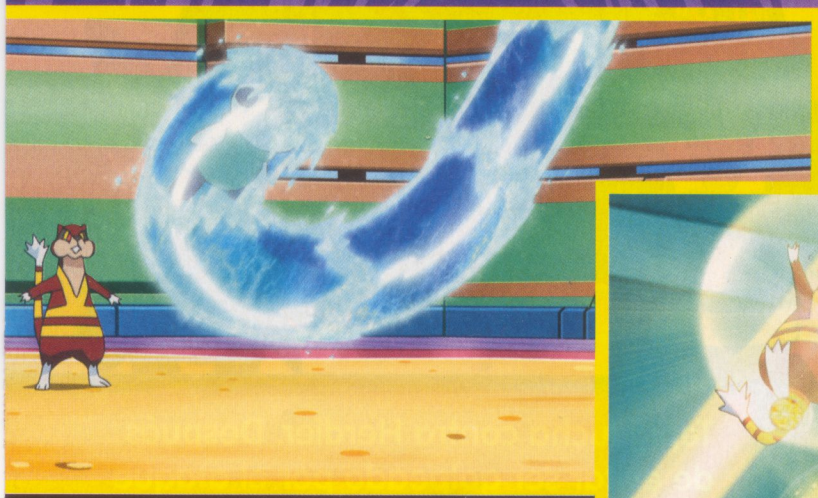
Tepig lucha contra Herdier. Después de evitar ser golpeado por el ataque Bola sombra de Herdier, Ash debe cambiar de Pokémon cuando Hergier usa Rugido. Al igual que la vez anterior, Aloe también cambia de Pokémon y usa el ataque Mal de ojo de Watchog.



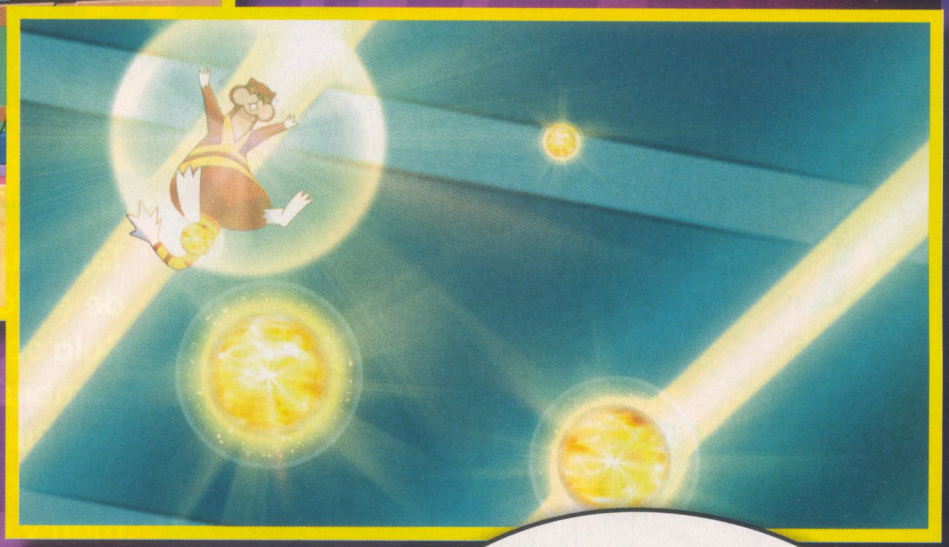
"¡Está usando la misma estrategia que la otra vez!", exclama Ash.

"Sí, lo has adivinado. Espero que hayas pensado una buena estrategia", responde Aloe.



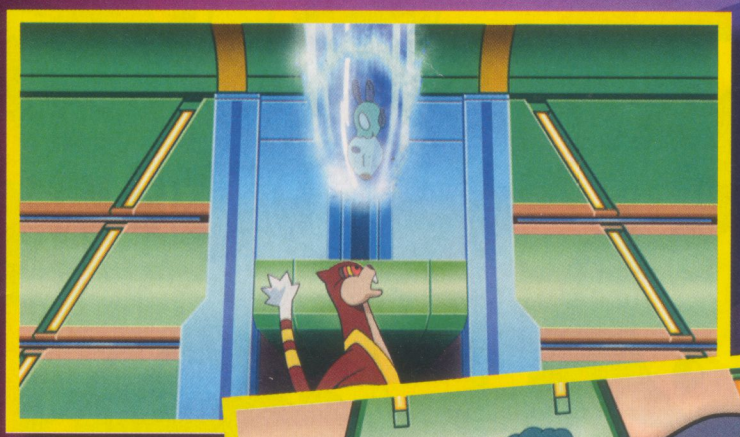


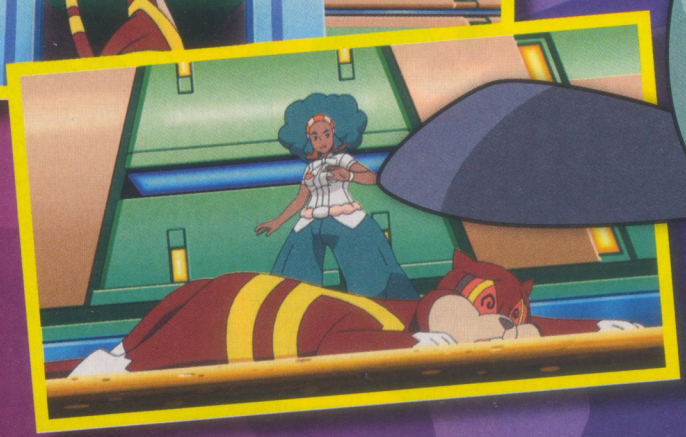
Aloe está impresionada. "¡Veo que Oshawott ahora es mucho más rápido!", señala.



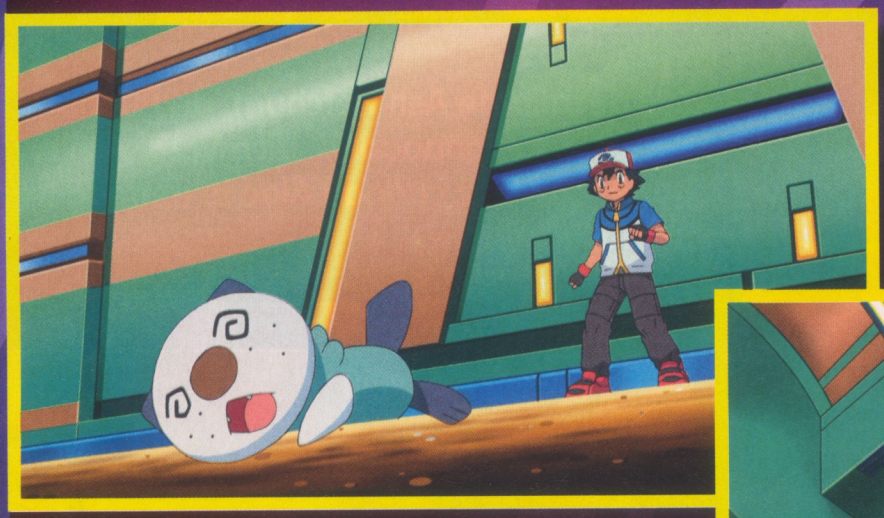
Ash le pide a Oshawott que use su nuevo ataque Aqua jet. Tras fallar dos veces, Ash decide cambiar a Pistola agua. Watchog esquiva el ataque y lanza Rayo confuso a Oshawott. Como Oshawott está confuso, Watchog usa Rayo pero Oshawott lo esquiva con su vieira y usa Pistola agua. Pero el ataque vuelve a fallar. Ash no se rinde.

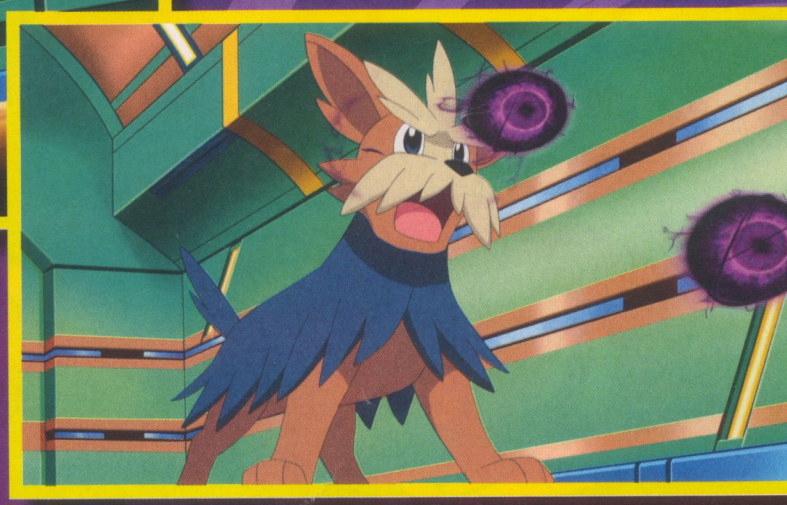
"Ganaremos esta vez! ¡Aqua jet!", grita Ash. Esta vez el ataque de Oshawott no falla.



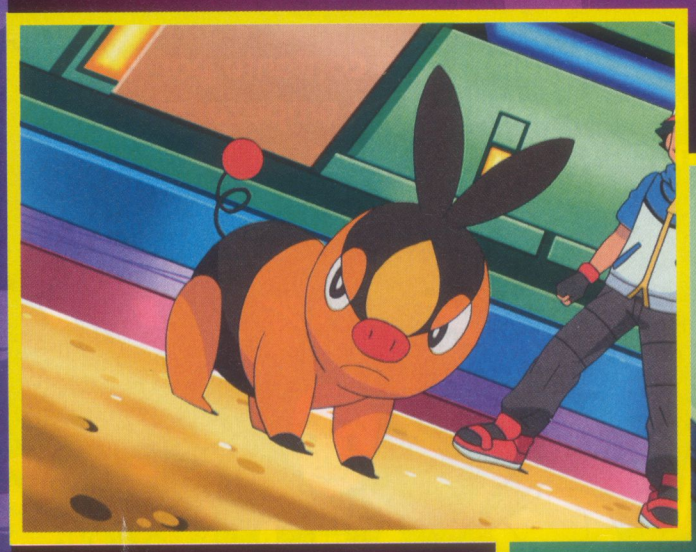


Ni Watchog ni Oshawott pueden seguir combatiendo, así que Tepig tiene que volver a combatir contra Herdier. A pesar de que Herdier puede parar el ataque Ascuas usando Protección, se ve golpeado por Placaje. A Tepig le golpea Bola Sombra, y poco después sufre un Giga impacto, pero es capaz de volver a ponerse en pie.
A pesar de estar casi sin aliento, es capaz de esquivar Bola Sombra. Aloe quiere analizar la situación.

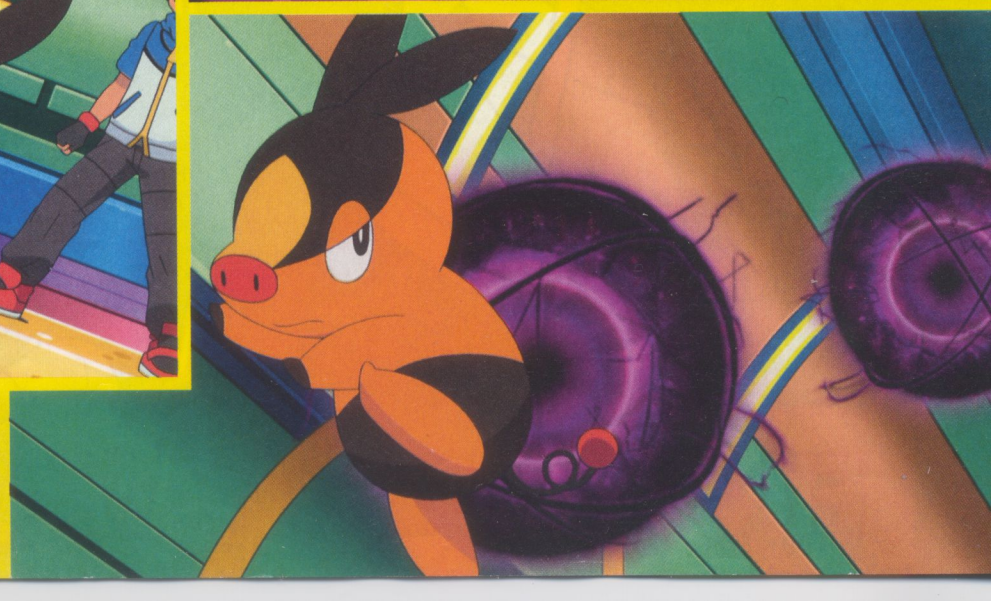




"¡Tepig está casi fuera de combate! ¡Mantén la presión, ataca con Bola Sombra otra vez, Herdier!", grita Aloe. Tepig esquiva el golpe.

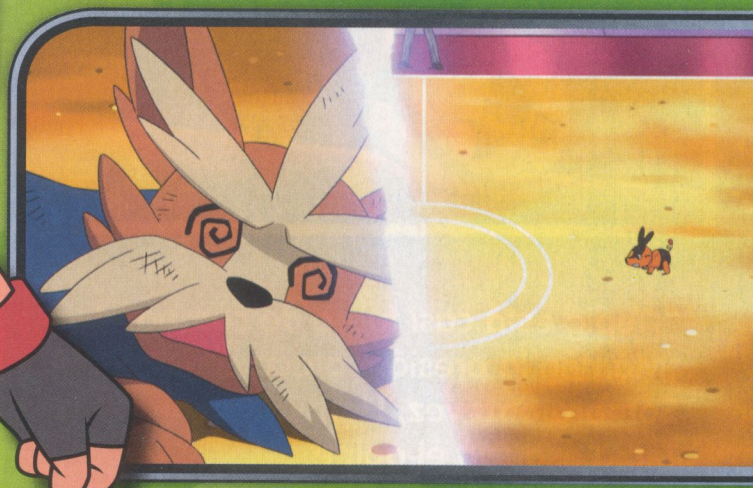


Los Pokémon y entrenador de ambos bandos vuelven a dar lo mejor de sí mismos otra vez.

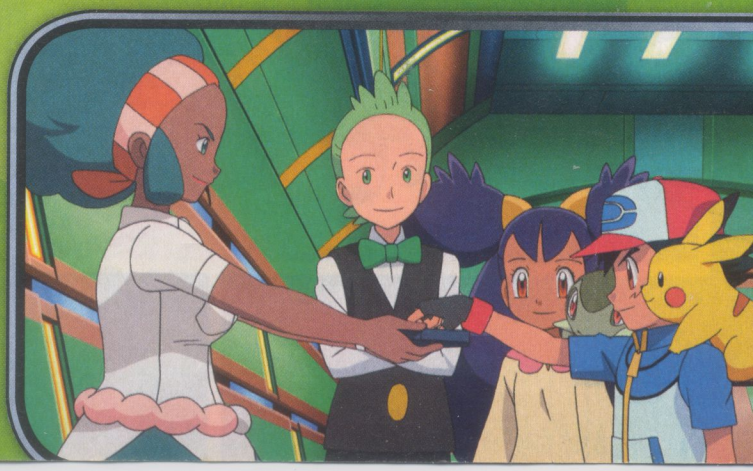


Herdier usa Giga impacto, mientras que Tepig usa Nitrocarga. Los dos ataques chocan y causan una gran explosión. Cuando el humo ha desaparecido, los dos Pokémon están tendidos en el suelo intentando levantarse. Herdier se desploma. No puede seguir luchando.

"¡El desafiante Ash Ketchum, de Pueblo Paleta, es el ganador!", dice Vero. Ash se pone muy feliz cuando Aloe le entrega la medalla.



Todo el mundo está contento por la victoria de Ash antes de empezar su viaje hacia Ciudad Porcelana.



FIN

Sopa de letras Pokémon

En esta sopa de letras se esconden los nombres de los Pokémon de las imágenes. ¿Puedes encontrarlos a todos?

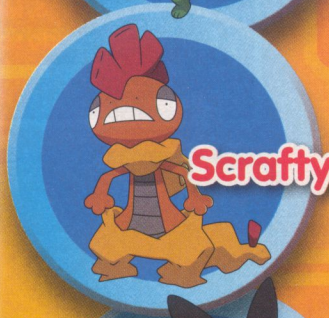
Braviary

Deerling

Emolga

K	E	J	S	B	A	L	P	J	P	P	J
Q	T	X	C	H	O	S	A	E	B	H	M
D	X	R	R	G	G	N	N	Q	B	H	M
E	K	H	I	Q	N	G	S	R	T	J	X
E	E	E	D	W	E	V	A	T	E	K	G
R	M	Y	G	X	V	V	G	S	P	T	B
L	O	D	C	M	I	B	E	C	I	Q	T
I	L	K	H	A	M	W	F	R	G	Z	B
N	G	X	R	E	Z	K	D	A	V	Q	Z
G	A	Y	T	J	C	J	F	F	D	F	A
V	Z	Y	W	W	F	C	H	T	T	M	J
D	Q	R	H	G	G	N	V	Y	L	A	A

Pansage



Scrafty

Tepig

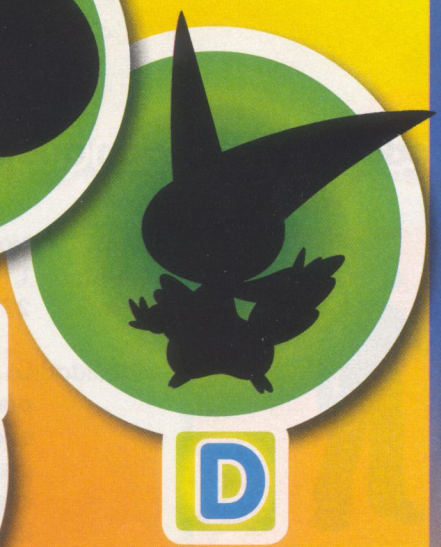
Sombras Pokémon

A

E

B

C



D

Aquí tienes las sombras de cinco Pokémon. Escribe la letra que hay junto a cada sombra en la casilla que tiene cada nombre.

A	Snivy
B	Deino
C	Golett
D	Victini
E	Musharna

Las soluciones las encontrarás en la página 34.

Pokédex Oficial

Watchog

Amenaza a sus enemigos haciendo brillar las rayas de su cuerpo. Su vista es muy aguda, ya que puede ver hasta en la oscuridad. Si ve a un enemigo, levanta su cola y le ataca lanzando semillas de las bayas que acumula en sus mofletes.

Aquí tienes toda la información que necesitas acerca de este Pokémon:

Tipo: Normal
Altura: 1,1 metros
Peso: 27 kilos

Habilidad: La habilidad Iluminación aumenta la probabilidad de encontrarse Pokémon salvajes. La habilidad Vista Lince impide que le puedan bajar la precisión con movimientos como Ataque arena.

Evolución:

Patrat

Watchog

¿CUÁNTOS POKÉMON DE TIPO SINIESTRO HAY?

Hay 15 Pokémon del tipo Siniestro

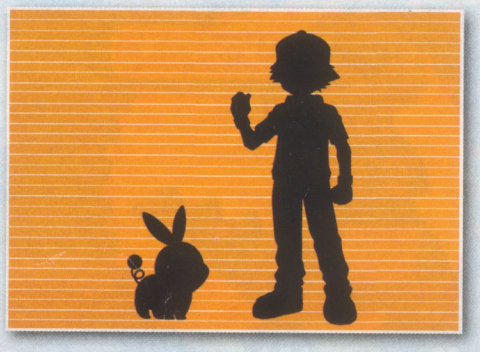
Las soluciones las encontrarás en la página 34

Pokédex Oficial

Tepig

Tepig lanza fuego desde su hocico. Con este fuego, lanza bolas ardiendo a sus rivales o tuesta bayas del bosque para comérselas. Si se pone enfermo, en lugar de fuego de su hocico solo saldrá humo.

Aquí tienes toda la información que necesitas acerca de este Pokémon:



Tipo: Fuego
Altura: 0,5 metros
Peso: 9,9 kilos

Habilidad: La habilidad Mar llamas intensifica los ataques de fuego de Tepig cuando se encuentra en apuros.

Evolución:

Tepig

Pignite

Emboar

Los Pokémon de Hoenn Parte 1

En esta sección te presentamos todos los Pokémon de la región de Hoenn. Las páginas están diseñadas para ser cortadas y archivadas en tu propia Pokémon Enciclopedia y que la puedas consultar siempre que quieras.

Información sobre Hoenn:

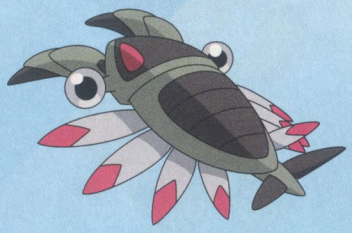
Los entrenadores tienen que luchar y ganar las medallas de los gimnasios de las siguientes ocho ciudades si quieren acceder a la Liga Pokémon: Ciudad Férrica (Medalla Piedra), Ciudad Azuliza (Medalla Puño), Ciudad Malvalona (Medalla Dínamo), Pueblo Lavacalda (Medalla Calor), Ciudad Petalia (Medalla Equilibrio), Ciudad Arborada (Medalla Pluma), Ciudad Algaria (Medalla Mente) y Arrecípolis (Medalla Lluvia).

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

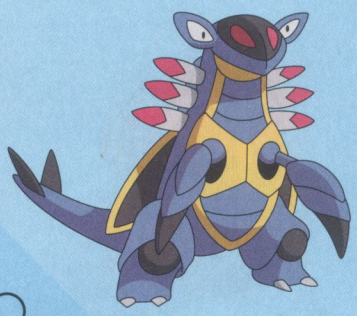
Absol
Tipo: Siniestro
Altura: 1,2 m
Peso: 47,0 kg

Aggron
Tipo: Acero / Roca
Altura: 2,1 m
Peso: 360 kg

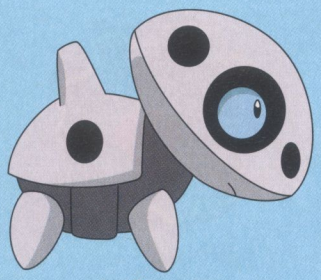
Altaria
Tipo: Dragón / Volador
Altura: 1,1 m
Peso: 20,6 kg



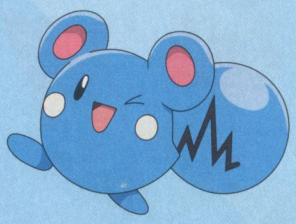
Anorith
Tipo: Roca / Bicho
Altura: 0,7 m
Peso: 12,5 kg



Armaldo
Tipo: Roca / Bicho
Altura: 1,5 m
Peso: 68,2 kg

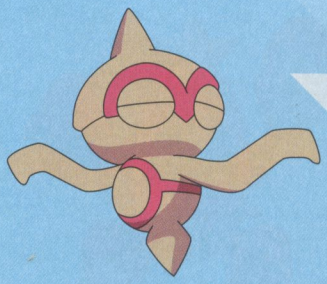


Aron
Tipo: Acero / Roca
Altura: 0,4 m
Peso: 60 kg



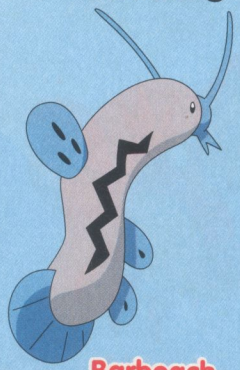
Azurill
Tipo: Normal
Altura: 0,2 m
Peso: 2 kg

Bagon
Tipo: Dragón
Altura: 0,6 m
Peso: 42,1 kg

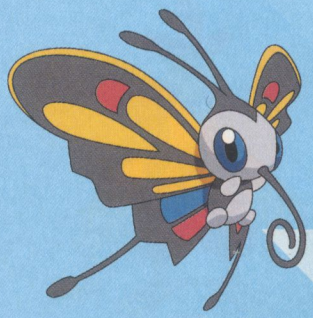


Baltoy
Tipo: Tierra / Psíquico
Altura: 0,5 m
Peso: 21,5 kg

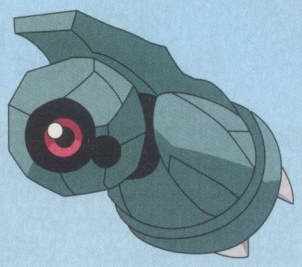
Banette
Tipo: Fantasma
Altura: 1,1 m
Peso: 12,5 kg



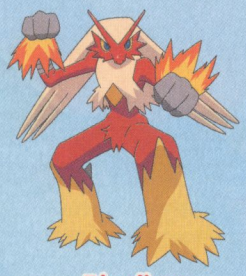
Barboach
Tipo: Agua / Tierra
Altura: 0,4 m
Peso: 1,9 kg



Beautifly
Tipo: Bicho / Volador
Altura: 1,0 m
Peso: 28,4 kg



Beldum
Tipo: Acero / Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 95,2 kg



Blaziken
Tipo: Fuego / Lucha
Altura: 1,9 m
Peso: 52 kg

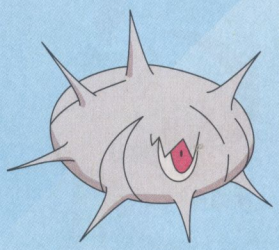
Breloom
Tipo: Planta / Lucha
Altura: 1,2 m
Peso: 39,2 kg

Cacnea
Tipo: Planta
Altura: 0,4 m
Peso: 51,3 kg

Cacturne
Tipo: Planta / Siniestro
Altura: 1,3 m
Peso: 77,4 kg

Camerupt
Tipo: Fuego
Altura: 1,9 m
Peso: 220 kg

Carvanha
Tipo: Agua / Siniestro
Altura: 0,8 m
Peso: 20,8 kg



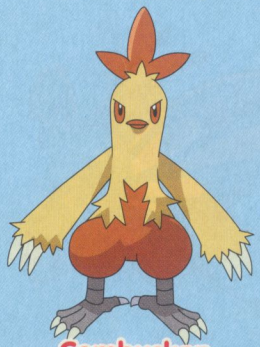
Cascoon
Tipo: Bicho
Altura: 0,7m
Peso: 11,5 kg

Castform
Tipo: Normal
Altura: 0,8 m
Peso: 0,3 kg

Chimeco
Tipo: Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 1 kg

Clamperl
Tipo: Agua
Altura: 0,4m
Peso: 52,5 kg

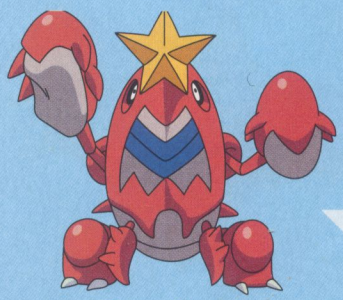
Claydol
Tipo: Tierra / Psíquico
Altura: 1,5 m
Peso: 108 kg



Combusken
Tipo: Fuego / Lucha
Altura: 0,9 m
Peso: 19,5 kg

Corphish
Tipo: Agua
Altura: 0,6 m
Peso: 11,5 kg

Cradily
Tipo: Roca / Planta
Altura: 1,5 m
Peso: 60,4 kg

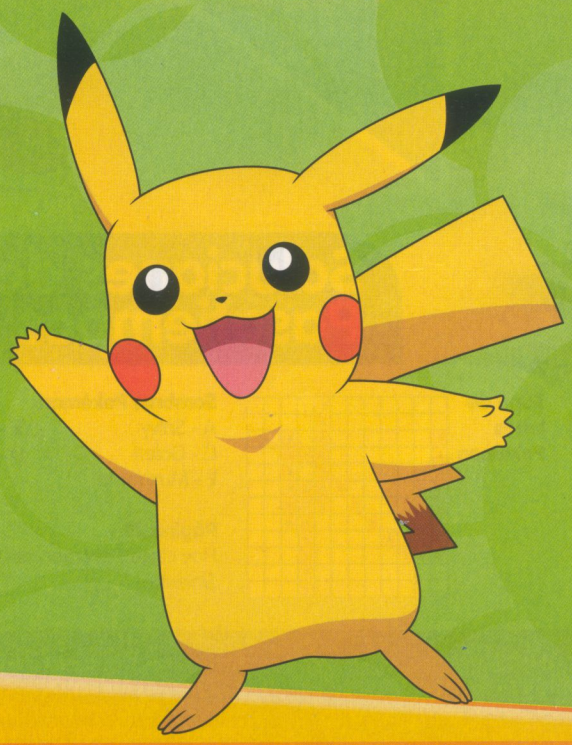


Crawdaunt
Tipo: Agua / Siniestro
Altura: 1,1 m
Peso: 32, 8 Kg

¡Escríbenos!

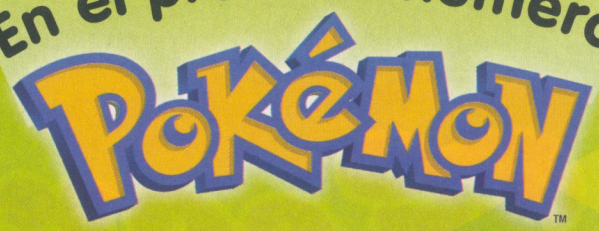
Eres fan de Pokémon? ¿Tienes dotes de artista? Envíanos un dibujo de tu Pokémon favorito o una foto posando con la revista Pokémon. Si lo prefieres, también puedes enviarnos una foto de tu colección Pokémon. Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización paterna.

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: paninirevistas@panini.es



Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

En el próximo número



Pokédex

Consigue cuatro nuevas fichas de los Pokémon de la región de Teselia y conoce todos los detalles de **Snivy**, **Scraggy**, **Galvantula** y **Axew**.

Pokédex Hoenn

Encontrarás una nueva entrega de la Enciclopedia Pokémon, con la segunda parte de los Pokémon de la región de **Hoenn**.

Pokémon Aventura

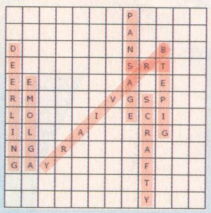
Continuán las aventuras de Ash en la región de Teselia. En esta ocasión, **Ash**, **Pikachu** y el resto amigos conocen al que será su nuevo compañero de viaje, **Scraggy**.

Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones de Pasatiempos

Sopa de letras Pokémon



Sombras Pokémon

A - Snivy
B - Deino
C - Golett
D - Victini
E - Musharna

Página 29

Hay cinco Pokémon del tipo Siniestro.

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete
Coordinación de Promociones: Martine Toupy
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer

Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.panini.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: José Óscar Plaza, Noelia Navarro y Cecilia Martin (Diseño).
Gestión Publicitaria: Bola Ocho Comunicaciones Edu Quindós (Tel. 93 429 59 45) edu@bolaochocomunicaciones.com www.bolaochocomunicaciones.com
Impresión: Artes Gráficas del Mediterráneo, S.L. Escudillers, s/n – 46014 VALENCIA

Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director de Marketing: Joan Hortal
Director Comercial: Andreu Bussot
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 07/2012

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se uitlizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

NO TE PIERDAS EL NUEVO NÚMERO DE

GAME MASTER

¡EL Nº 13 YA A LA VENTA!

© 2012 Nintendo. TM, ® and the Wii Logo are trademarks of Nintendo.

¡CONSÍGUELA YA!

panini revistas

¿CONOCES NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS?

¡Ya a la venta en tu quiosco!

PANINI REVISTAS